# VIDÉO ORDINATEUR ITMC À CASSETTES

MODE D'EMPLOI

Description générale

Ce téléjeu utilise un système qui vous permettra d'utiliser un grand nombre de différentes cassettes de jeux.

Ce téléjeu peut-être branché facilement sur tout téléviseur quelque soit la taille de l'écran, qu'il soit noir et blanc ou couleur.

Afin d'utiliser dans les meilleurs conditions votre appareil prenez le temps de lire cette brochure.

### **Fonctionnement**

1°)

Branchez la praise de l'adaptateur sur une prise électrique 220 Volt et enfoncez la fiche de l'adaptateur dans le téléjeu dans la prise se situant à droite du téléjeu après avoir verifié que le téléjeu est éteint (le bouton rouge Marche/Arrêt doit être en position Arrêt).

2°)

Glissez la cassette dans la fente prévue à cette effet du côté droit de l'appareil.

Vous constaterez que la cassette ne peut-être enfoncée qu'avec les inscriptions vers le haut.

3°)

Débranchez votre antenne collective ou individuelle du téléviseur.

40

Branchez votre cable antenne jeu dans votre sortie antenne de votre téléviseur, deux cas peuvent se présenter:

 Votre téleviseur posséde deux sorties d'antenne (une blanche une verté) branchez votre cable jeu dans la sortie verte,  votre téléviseur ne possède qu'une sortie, branchez votre cable-jeu dans celle-ci.

5°)

Mettez en marche votre vidéo ordinateur en mettant le bouton rouge en position Marche.

6°)

Mettez en marche votre téléviseur et réglez la chaine que vous aurez choisie sur le canal 35.

Ce jeu ne marche uniquement qu'en UHF donc vous ne pouvez utiliser que les canaux UHF de votre téléviseur.

Réglez le volume sonore de votre téléviseur au minimum car le système sonore de votre téléviseur n'est pas utilisé.

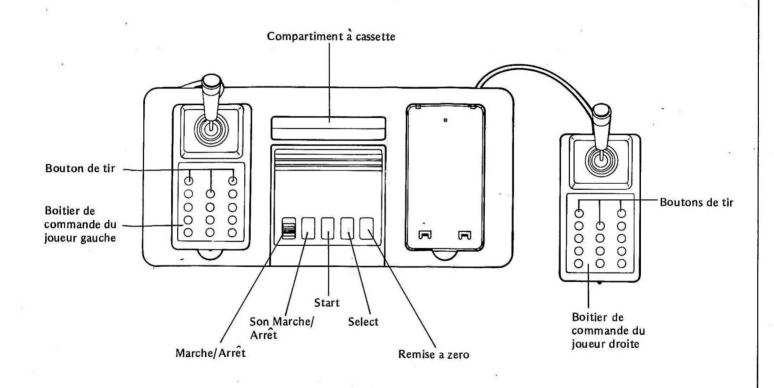
Il est préférable de ne pas dérégler des canaux que vous utilisez pour regarder les chaines nationales. Régler votre jeu sur la 5ème ou la 6ème chaine.

7°)

Réglez votre image afin qu'elle devienne nette.

Vous pouvez supprimer ou mettre en marche le son de votre téléjeu en mettant l'interrupteur Son ou son A en position M.

Attention II faut éteindre votre vidéo ordinateur avant d'entrer ou de sortir une cassette.



### I.T.M.C.

### jeu vidéo

## BRANCHEMENT ET REGLAGES

# Conditions préliminaires

Le jeu vidéo est correctement alimenté par le branchement de l'adaptateur sur une prise d'alimentation 220 V, l'autre extrémité étant branchée sur la prise d'alimentation du jeu. Une cassette de jeu est placée dans la fente située au-dessus de l'appareil est recommandé d'utiliser la cassette livrée avec le jeu).

Le commutateur marche-arrêt du jeu est en position arrêt.

# PREREGLAGE DU TELEVISEUR

(par exemple le 4). Munissez-vous de la notice d'utilisation de votre récepteur et ouvrez la trappe donnant accès aux différents réglages de Allumez votre récepteur et choisissez un bouton de chaîne non utilisé

En prenant comme référence un des boutons de chaîne où vous recevez normalement la lère ou la 2ème ou la 3ème chaîne française couleur. Placez les réglages du bouton choisi sur : UHF ou U - 625 lignes -- canaux 21 à 69. bande IV et V

de chaînes étrangères (Pal Secam ou CCIR), placez le réglage standard du bouton choisi sur L (comparez avec le réglage (comparez avec le réglage Si votre récepteur est d'un modèle pouvant recevoir les du bouton de la 2ème chaîne couleur française). REMARQUE

Vérifiez que la chaîne que vous prenez en référence émet normalement.

Tournez la commande de recherche des émetteurs jusqu'à l'obtention de du son de l'émetteur choisi en référence. et l'image

Arrêtez votre Appuyez alternativement sur le bouton choisi et le bouton normalement pour cette chaîne afin de comparer les réglages. téléviseur.

point ou possède un circuit CAF, placez ces circuits sur arrêt Si votre téléviseur est à télécommande avec mémoire, n'oubliez REMARQUE : Si votre téléviseur est à commande automatique de mise au pas de mémoriser votre réglage. pour effectuer les réglages.

avec un autre bouton ou faites jouer ce réglage. Il se peut que le bouton que vous avez choisi est vous ne parvenez pas à effectuer les différents commutateurs de réglage pour les roder. défectueux. Faites un essai Arrêtez votre téléviseur si IMPORTANT

# BRANCHEMENT SUR LE TELEVISEUR

Débranchez l'antenne domestique et remplacez celle-ci par le câble d'antenne venant du jeu. Si votre poste est équipé de 2 prises d'antenne, utilisez la prise de couleur verte ou possédant l'indication UHF.

# REGLAGE DE VOTRE TELEVISEUR SUR LE CANAL DE JEU VIDEO

en position marche. Réglez le volume du téléviseur au minimum et le commutateur de volume de la console sur faible. Le jeu émet un son, sinon appuyez sur le bouton RESET, puis sur le bouton FONCTIONS. Allumez votre poste et placez le commutateur marche-arrêt du jeu vidéo

Enfoncez le bouton de chaîne que vous venez de régler et tournez la commande de recherche des émetteurs jusqu'à l'obtention d'une image.

vous n'y Parfaire le réglage en tournant la commande de recherche des émetteurs (ou le réglage fin si votre poste en est équipé) dans un sens ou dans l'autre pour obtenir la meilleure qualité d'image possible. Si vous n' parvenez pas, continuez les recherches un peu plus loin.

### RETOUR AU PROGRAMME TV

Eteignez le jeu et votre téléviseur. Débranchez l'antenne du jeu et replacez votre câble d'antenne domestique.

# CAS DE MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

- 1) Aucune image du jeu n'est visible le son est émis par le jeu.
- 2) Aucune image n'est visible, le jeu n'émet aucun bruit. La prise 220 V est-elle alimentée ?
- 3) L'image du jeu est déformée ou apparaît en noir et blanc (jeu vidéo couleur)

- Vérifiez le branchement du câble d'antenne venant du jeu.
  Etes-vous réglé sur la bonne chaîne ? Votre TV fonctionne-telle normalement sur les chaînes nationales ? Faites un essai.
  - Vérifiez le branchement de l'adaptateur. Faites un essai en y branchant un autre appareil.
- Vérifiez le réglage de l'accord du téléviseur Vérifiez l'alimentation du jeu.

CAPTURE DU DRAPEAU ET MEMOIRE

Pour commencer à jouer, brancher votre vidéo ordinateur comme indiqué dans la notice d'uti-lisation. Branchez la cassette et mettez le jeu en marche grâce à l'interrupteur Marche/Arrêt. Il faut aussi appuyer sur la touche Remise à zéro puis sur la touche SELECT jusqu'à ce que le runéro du jeu que vous avez choisi apparaît en haut et à droite de votre écran. Relâchez à ce moment le bouton SELECT et appuyez sur la touche START. a 16 jeux pour un joueur ou deux joueurs.

CASSETTE N.

Avec les palonniers vous contrôlez le déplacement de votre rond et vous vous servez des

L'information donnée par l'ordinateur peut être soit une flèche qui vous donne la direction dans laquelle se trouve le drapeau ou un chiffre indiquant le nombre de colonnes ou de rangées

qui sépare votre position à celle du drapeau.

SKTP INTERROGATION SKTP

BOUTON N°

Vous pouvez déplacer votre rond rouge seulement d'un carré dans les quatre directions. Il faut alors interroger un de ces carrés sur lesquels vous vous trouvez grâce au bouton n° 8 ou, vous échapper grâce au bouton n° 7 ou n° 9, si vous avez peur qu'une bombe se trouve dans le carré où vous êtes.

Loraque vous interrogez un carré contenant un: bombe, l'explosion vous ramenera à la position de désert.

y a 30 ou 58 carrés dans lesquels un drapeau a été caché et le but du jeu est de trouver

drapeau avec le plus petit nombre d'essais possibles.

CAPTURE DU DRAPEAU

JEIK 1 à

boutons

But du jeu

Chaque carré contient une information sur la position du drapeau ou bien une bombe ou pas

d'information du tout.

Lorsque le score atteint 99, la partie est terminée.

Dans les jeux à deux joueurs, la partie dure jusqu'à ce que 10 drapeaux soient capturés.

le nombre d'interrogation et le nombre de fois que vous avez refusé d'interroger l'ordinateur et que vous vous êtes échappés.

Le nombre de captures est indiqué en haut à gauche de l'écran. Le chiffre de droite donne

Dans les jeux à un joueur, le jeu recommence automatiquement après que le drapeau a

capture 5 fois.

position changeante du drapeau position changeante du drapeau

(56 carrés) (30 carrés) (56 carrés) (30 carrés)

· ..

Jeu n Score

Jen n

position fixe du drapeau position fixe du drapeau

Petite grille Grande grille Petite grille Grande grille

1 44 -

Jen n.

Jeu n

Warietés du jeu

Le score de gauche et de droite donne le nombre de captures réalisées par les joueurs de gauche et de droite.

Jeu de mémoire

JEUX 9 à 16

Le carré d'interrogation peut être dirigé verticalement ou horizontalement dans l'ensemble de la grille. Dans ce jeu qui comporte 30 ou 56 carrés, 15 ou 28 paires d'objets sont cachés. Le ou les joueur(s) doivent trouver les paires d'articles avec un minimum d'interrogations.

Variétés de jeu

Jeu n° 9 et n° 10 : Petite grille avec des objets Jeu n° 11 et n° 12: Grande grille avec des objets Jeu n° 13 et n° 14: Petite grille avec flèches et chiffres Jeu n° 15 et n° 16: Grande grille avec flèches et chiffres et objets divers.

SCORE

Dans les jeux à deux joueurs, les chiffres de gauche et de droite donnent le nombre de paire: d'objets trouvées par des joueurs de gauche et de droite. Lorsque le joueur joue tout seul, le chiffre de gauche en haut de l'écran donne le nombre de paires trouvées et le chiffre de droite, le nombre d'interrogations.

incerrugation sur un carre.

Pour cela, il faut appuyer sur le bouton n° 8 de la commande de distance.

Imprimé à Hong Kong 88–10302–01 French